

Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Dinda Berliana^{1✉}, Isti Rusdiyani², Cucu Atikah³

Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia^(1,2,3)

DOI: [10.31004/obsesi.v8i1.5913](https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5913)

Abstrak

Aspek perkembangan kognitif menjadi salah satu hal yang penting untuk dikembangkan, terutama dalam memperkenalkan bentuk geometri pada anak usia dini. Kurangnya pemahaman anak dalam mengenali bentuk geometri disebabkan karena media yang digunakan bersifat konvensional dan kurang menarik minat anak. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan *game* edukasi dengan menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE melalui tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket, sedangkan analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Validitas produk dievaluasi terhadap dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi sangat layak atau sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenali bentuk geometri.

Kata Kunci: *game edukasi; canva; kemampuan kognitif; anak usia dini*

Abstract

The aspect of cognitive development is one of the important things to develop, especially in introducing geometric shapes in early childhood. The lack of understanding of children in recognizing geometric shapes is due to the media used is conventional and less attractive to children. This study aims to create educational games using the Canva application to improve cognitive abilities in early childhood. The type of research used is research and development using the ADDIE model through the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used interviews and questionnaires, while data analysis was carried out using quantitative and qualitative approaches. Product validity was evaluated against two validators, namely media experts and material experts. Based on the results of validation conducted by experts, it can be concluded that the educational game media is very feasible or very valid to be used as a learning medium to improve children's cognitive abilities, especially in recognizing geometric shapes.

Keywords: *educational games; canva; cognitive abilities; early childhood*

Copyright (c) 2024 Dinda Berliana, et al.

✉ Corresponding author : Dinda Berliana

Email Address : 7772220006@untirta.ac.id (Banten, Indonesia)

Received 16 April 2024, Accepted 17 May 2024, Published 17 May 2024

Pendahuluan

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Dalam proses ini, anak diberikan stimulasi pendidikan yang bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mentalnya. Tujuannya adalah agar anak memiliki kesiapan untuk menghadapi pendidikan selanjutnya (Rosidah, 2017:19).

Peranan anak usia dini sangat penting bagi perkembangan individu serta kemajuan bangsa dan negara. Anak usia dini berada dalam rentang usia 0-8 tahun dimana pertumbuhan dan perkembangannya berlangsung pesat dalam berbagai aspek yang berguna bagi kehidupannya di masa mendatang. Adapun aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek perkembangan moral dan nilai agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni.

Perkembangan kognitif adalah aspek yang penting untuk dikembangkan sebagai fondasi dalam kehidupan anak, baik pada masa sekarang maupun masa depan. Pengembangan kemampuan kognitif, seperti mengelompokkan, mengenali bilangan, memahami bentuk geometri, mengenali huruf, angka, dan waktu, serta mengenali ukuran, merupakan aspek penting. Salah satu materi dalam meningkatkan kemampuan kognitif adalah pengenalan bentuk geometri. Di dalam Permendiknas No 58 Tahun 2009, terdapat penjelasan mengenai tingkat perkembangan dalam aspek perkembangan kognitif, dengan salah satu pencapaian utamanya adalah pengenalan konsep bentuk geometri seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran. Pengukuran dilakukan melalui dua indikator, yaitu kemampuan anak dalam mengenali dan membuat bentuk geometri (Tue, Asmah, & Haryono, 2021:55).

Mengenal bentuk geometri merujuk pada kemampuan mengenali, menunjukkan, menyebutkan, dan mengelompokkan objek sekitar berdasarkan karakteristik bentuk geometri (Wahyudi & Aulina, 2021). Dengan pemahaman kemampuan mengenali bentuk geometri, diharapkan anak dapat dengan mudah membedakan berbagai bentuk yang terdapat di sekitarnya tanpa kesulitan.

Kemampuan untuk mengenali bentuk geometri memiliki peran penting sebagai fondasi bagi anak usia dini dalam memahami berbagai bentuk geometri, mengelompokkan bentuk, mengidentifikasi ukuran, berpikir secara logis, dan memahami ide sederhana yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemampuan ini juga berkontribusi pada pengembangan kecerdasan spasial atau pemahaman tentang tata bentuk (Wahyudi & Aulina, 2021: 9).

Berdasarkan hasil observasi di TK Adinda Cilegon, pada saat proses pembelajaran mengenalkan bentuk geometri, ditemukan beberapa masalah diantaranya adalah kurangnya kemampuan anak dalam mengidentifikasi bentuk geometri seperti segitiga, persegi, persegi panjang. Anak juga belum mampu mengelompokkan dan menyebutkan bentuk geometri dengan tepat, serta belum dapat menunjuk bentuk geometri yang ada di sekitarnya. Kemudian kurangnya penguasaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas terutama dalam penyampaian materi pengenalan bentuk geometri. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional seperti kertas bergambar, buku, atau menyampaikan secara lisan dan belum memanfaatkan teknologi seperti penggunaan media berbasis *game* edukasi. Hal ini dapat menyebabkan kejenuhan dalam proses belajar, terutama pada materi pengenalan bentuk geometri. Selain itu, rendahnya minat belajar anak pada materi pengenalan bentuk geometri yang dipengaruhi oleh penggunaan perangkat pembelajaran yang tidak optimal. Kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran juga dapat memengaruhi minat belajar anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aras et al., 2022) bahwa kreativitas guru yang baik akan meningkatkan minat belajar siswa.

Anak-anak sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep geometri, seperti mengenali dan membedakan bentuk-bentuk geometri. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk membantu anak dalam memahami konsep dengan lebih baik. Salah satu cara untuk menstimulasi kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri adalah dengan memanfaatkan penggunaan teknologi untuk merancang media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat anak. Mengingat perhatian anak usia dini yang cenderung belum stabil, penggunaan media pembelajaran dapat menarik minat anak dan meningkatkan pemahamannya (Hidayat & Nur, 2022).

Perkembangan teknologi memiliki dampak positif dan negatif tergantung pada pemanfaatan penggunaannya. Teknologi tidak selalu memberikan dampak negatif, sebaliknya, teknologi dapat memberikan dampak positif, salah satunya adalah pemanfaatan oleh guru sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan era digital. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah melalui penggunaan *game* edukasi yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada para peserta didik.

Secara etimologis, istilah *game* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain membuat keputusan untuk mengendalikan atau memanipulasi objek di dalamnya dengan mencapai suatu tujuan tertentu (Jasson, 2014:20). *Game* edukasi merupakan jenis permainan yang dibuat dengan tujuan untuk mendukung proses pembelajaran karena fokusnya adalah pada aspek pendidikan (Nurdiansyah et al., 2022).

Game edukasi merupakan pilihan yang menarik untuk dikembangkan dan memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan dengan metode konvensional. Salah satu kelebihan utama dari *game* edukasi adalah visualisasi yang didasarkan pada situasi nyata serta penggunaan animasi yang dapat meningkatkan daya ingat anak dan memungkinkan anak untuk menyimpan materi pelajaran dalam jangka waktu yang lebih lama daripada metode pengajaran konvensional (Fortuna, Purnamasari, & Dikananda, 2023:61).

Dalam penelitian ini, pengembangan *game* edukasi dirancang melalui aplikasi Canva karena aplikasi ini memiliki sejumlah keunggulan. Keunggulan Canva terletak pada kemampuannya untuk memberikan bantuan kepada pengguna dalam menciptakan beragam desain, menyediakan berbagai macam template yang mempermudah proses pembuatan desain, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk Android, iPhone, dan situs web (Pelangi, 2020). Canva adalah sebuah program desain online yang menyediakan berbagai *template* desain yang berguna untuk membuat media pembelajaran (Resmini, Satriani, & Rafi, 2021: 337).

Diharapkan *game* edukasi ini dapat membantu anak dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah (Pradana, 2019). *Game* edukasi memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari *game* biasa, yaitu memiliki tujuan pendidikan, adaptif, interaktif, serta adanya pengintegrasian kurikulum (Ibda, Aniqoh, Maratussolichah, Fadhilah, & Rakhmawati, 2023:14–15).

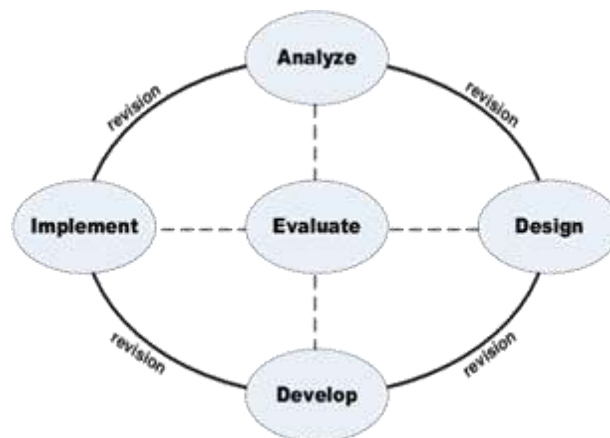
Pengembangan *game* edukasi diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini, sehingga anak dapat lebih mudah dan lebih aktif dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya, terutama dalam mengenali bentuk geometri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Humaida & Suyadi, 2021:86) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode ICT melalui *game* edukasi digital dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengembangan *game* edukasi dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti dapat meningkatkan pola pikir kreatif dan menambah pengetahuan (Handayani & Wulansari, 2021:81).

Berdasarkan pemaparan dan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *game* edukasi berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pemilihan pendekatan R&D dilakukan karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. (Sugiyono, 2016) menjelaskan bahwa metode R&D digunakan ketika peneliti ingin menciptakan produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal mengenali bentuk geometri. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun terutama dalam mengenal bentuk geometri.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian *Research and Development* ini merupakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Branch, 2009:2) bertujuan untuk merancang sistem pembelajaran. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket, sedangkan analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validator, sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validasi. Pemilihan model pengembangan ini disesuaikan dengan kebutuhan akan media pembelajaran kognitif yang bersifat interaktif. Tahapan penelitian dan pengembangan ini dijelaskan secara rinci pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Data hasil validasi produk media *game* edukasi oleh ahli media diperoleh dari pengisian instrumen penilaian. Analisis data validasi produk melibatkan penilaian hasil lembar angket oleh ahli media serta lembar angket oleh ahli materi. Analisis validasi data dari ahli media dan ahli materi dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor

ΣR : Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N : Jumlah skor maksimal atau ideal

Hasil presentase yang telah dihitung kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk tabel agar memudahkan pembaca untuk mengukur validitas produk *game* edukasi. Presentase kriteria digambarkan dalam tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Interval	Kriteria	Keterangan
81 – 100%	5 = Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid/sangat tidak perlu revisi
61 – 80%	4 = Baik	Layak/valid/tidak perlu revisi
41 – 60%	3 = Cukup Baik	Layak/valid/perlu revisi
21 – 40%	2 = Kurang Baik	Tidak layak/tidak valid/perlu revisi
< 21%	1 = Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak/tidak valid/perlu revisi

Sumber: (Arikunto, 2013:35)

Hasil dan Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian ini adalah menciptakan suatu produk berupa *game* edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini terutama dalam mengenali bentuk geometri. *Game* edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva dengan tampilan yang unik dan kegiatan yang menarik dengan tujuan untuk memperkenalkan bentuk geometri pada anak.

Pemilihan *game* edukasi sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristiknya yang interaktif, unik, menarik dan bermanfaat bagi perkembangan anak. Pengembangan produk *game* edukasi ini mengikuti model pengembangan ADDIE. Namun, dalam penelitian ini tahapan pengembangan produk dibatasi hanya sampai pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*development*) dengan melakukan validasi oleh ahli.









Tahap pertama adalah tahap *analyze* (analisis). Analisis dilakukan untuk mengetahui gambaran kondisi di lapangan terkait kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional seperti kertas bergambar, buku, atau menyampaikan secara lisan dan belum memanfaatkan teknologi. Berdasarkan feonema tersebut dibutuhkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Analisis kedua adalah analisis terhadap kurikulum. Pada tahap ini dilakukan analisis dengan mempertimbangkan karakteristik kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka.

Analisis ketiga adalah analisis peserta didik. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri seperti segitiga, persegi, persegi panjang. Anak juga belum mampu mengelompokkan dan mengenali bentuk geometri dengan tepat, serta belum dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri yang ada di sekitarnya.

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *design* (perancangan). Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang dilakukan. Peneliti menyusun dan mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Penyusunan instrumen memperhatikan aspek kelayakan dan instrumen tersebut dibuat dalam bentuk angket. Pada tahap ini, peneliti juga membuat *storyboard* yang merupakan gambaran dari media pembelajaran yang akan dibuat. *Game* dirancang dengan gambar-gambar yang menarik dan interaktif agar anak-anak termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Fitri & Rakimahwati, 2022). Tabel 2 adalah *storyboard* dari *game* edukasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Tabel 2. *Storyboard Game Edukasi Berbasis Canva*

No	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan utama dari <i>game</i> edukasi Ayo Mengenal Bentuk Geometri. Klik tombol MULAI untuk menuju ke tampilan menu.
2.		Tampilan petunjuk penggunaan <i>game</i> .
3.		Tampilan daftar materi tentang mengenal bentuk geometri dan contohnya.
4.		Tampilan utama bermain <i>game</i> terdiri dari 3 pilihan, yaitu menebak bentuk, mengelompokkan bentuk, dan memberi nama bentuk.
5.		Tampilan soal dari <i>game</i> menebak bentuk.
6.		Tampilan jawaban salah dari <i>game</i> menebak bentuk.
7.		Tampilan jawaban benar dari <i>game</i> menebak bentuk.
8.		Tampilan penutup dari <i>game</i> Ayo Mengenal Bentuk Geometri.

Tahap ketiga adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini dilaksanakan pembuatan *game* edukasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Selanjutnya *game* edukasi akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Validasi Ahli Media

Ahli media berperan untuk mengevaluasi media berdasarkan beberapa aspek tertentu, yaitu tampilan media dan pemanfaatan media. Validasi dilakukan oleh ahli media dengan mengisi instrumen penilaian yang terdiri dari 15 pernyataan, serta memberikan komentar dan masukan yang berguna untuk perbaikan produk *game* edukasi yang dikembangkan. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Indikator	Nilai
1.	Desain tampilan menarik	5
2.	Kejelasan desain aplikasi	5
3.	Kesesuaian pada media pembelajaran	4
4.	Media pembelajaran menarik untuk digunakan oleh peserta didik	4
5.	Kesederhanaan produk	5
6.	Media aman digunakan	5
7.	Kemudahan dalam navigasi	5
8.	Petunjuk penggunaan jelas	5
9.	Kemudahan dalam menjalankan permainan	4
10.	Media pembelajaran sangat baik digunakan untuk peserta didik Taman Kanak-Kanak	5
11.	Kemudahan penggunaan media	5
12.	Kemudahan menyimpan media	5
13.	Kemudahan media dalam efektivitas/hasil belajar peserta didik	4
14.	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa	4
15.	Kesesuaian media dengan perkembangan kognitif peserta didik	4
Total		69
Persentase		92%
Kategori		Sangat layak

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 3, hasil validasi ahli media menunjukkan nilai sebesar 92% dengan kategori sangat layak atau sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Ahli media juga memberikan masukan dan saran yaitu, penambahan prolog terkait *game* yang akan dimainkan, penambahan daftar pustaka, dan penambahan profil pembuat *game*.

Validasi Ahli Materi

Peran ahli materi adalah untuk meninjau dan mengevaluasi isi materi pada media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dengan mengisi instrumen penilaian yang terdiri dari 10 pernyataan, serta memberikan komentar dan masukan yang berguna untuk perbaikan produk *game* edukasi yang dikembangkan. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4, hasil validasi ahli materi menunjukkan nilai sebesar 94% dengan kategori sangat layak atau sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, ahli materi juga memberikan saran dan masukan, yaitu memperbanyak variasi gambar untuk menarik minat anak dan menyesuaikan narasi dengan materi.

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Kesesuaian konsep dengan materi	4
4.	Kejelasan judul dan isi materi	5
5.	Kedalaman isi materi kemampuan kognitif	4
6.	Media dan materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
7.	Kebermaknaan materi	4
8.	Ketepatan urutan penyajian materi	5
9.	Keterbacaan teks	5
10.	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan	5
Total		47
Persentase		94%
Kategori		Sangat layak

Hasil validasi angket *game* edukasi oleh ahli media diperoleh nilai sebesar 92% dan ahli materi sebesar 94%. Ini menunjukkan bahwa *game* edukasi sangat layak atau sangat valid untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan kognitif terutama dalam mengenal bentuk geometri. Tingginya persentase kelayakan *game* edukasi dikarenakan *game* edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (P. Handayani et al., 2022) bahwa *game* dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Media *game* edukasi yang dikembangkan ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu membuat peserta didik aktif dan kritis, menyediakan peran dan interaksi langsung dalam pembelajaran, memungkinkan guru untuk dapat mengevaluasi peserta didik secara langsung selama permainan, meningkatkan pemahaman yang berkesan dan tahan lama, serta menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik (Arifannisa et al., 2023:120). Hal ini sejalan dengan penemuan dari penelitian yang dilakukan oleh (Dina & Purnamasari, 2023:45) yang menunjukkan bahwa *game* berbasis powerpoint dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Pemanfaatan teknologi digital melalui *game* edukasi memberikan peluang baru dalam pendidikan anak usia dini. Seiring dengan minat anak-anak terhadap permainan, penggunaan *game* edukasi digital menjadi langkah strategis dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi anak (Setiawan et al., 2019). *Game* edukasi efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Easter, Palilingan, & Djamen, 2022:259) yang menyatakan bahwa penggunaan *game* edukasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran oleh anak usia dini dengan didampingi oleh guru dan orang tua. Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Suryana et al., 2023) yang menjelaskan bahwa *game* interaktif memiliki potensi untuk mendukung guru dan orang tua dalam meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini secara valid, efektif, dan praktis,

Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk *game* edukasi berbasis Canva dinyatakan valid sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Hal ini terbukti melalui hasil penilaian dari ahli media yang memperoleh nilai sebesar 92% dan hasil penilaian oleh ahli materi yang memperoleh nilai sebesar 94%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi sangat layak atau sangat valid sebagai media pembelajaran yang efektif untuk

meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini terutama dalam aspek memperkenalkan bentuk geometri. Manfaat dari *game* edukasi bagi lembaga pendidikan anak usia dini dan orang tua adalah sebagai sarana pembelajaran yang membantu dalam memperkenalkan bentuk geometri pada anak, serta memberikan arahan bagi orang tua dan guru dalam membantu anak untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif terutama dalam mengenali bentuk geometri.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada semua pihak terkait yang telah memberikan kontribusi dalam penulisan artikel penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada validator ahli media dan ahli materi atas bantuan dan masukan yang telah diberikan, serta kepada dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan memberikan dukungan sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Aras, L., DH, S., Amran, M., & Dzikru, N. A. (2022). HUBUNGAN ANTARA KREATIVITAS GURU DENGAN MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 101–111. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.163>.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dina, N. R., & Purnamasari, Y. M. (2023). Pemanfaatan Game Power Point untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 4(1), 30–47. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2023.4.1.30-47>.
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa PAUD. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 259–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>.
- Fitri, R., & Rakimahwati. (2022). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239–251. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>
- Fortuna, S., Purnamasari, A. I., & Dikananda, A. R. (2023). Game Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada PAUD Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2), 61–65. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i2.70>
- Handayani, E. S., & Wulansari, W. (2021). Game Edukasi “Secret Zoo” Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(2), 76–81. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v3i2.50571>
- Handayani, P., Sujarwo, & Khoiriyah, M. A. (2022). Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6523–6536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3152>
- Hidayat, A., & Nur, M. (2022). Game Animasi Animal Karambol Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5863–5872. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3277>
- Humaida, R. T., & Suyadi. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>.
- Ibda, H., Aniqoh, Maratussolichah, A. M., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Jasson. (2014). *Role Playing Game (RPG) Maker Software*. Andi Offset.

- Nurdiansyah, T., Suhud, & Suhendar, A. (2022). Penerapan Game Edukasi Smart Kids Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Unity3d. *Jurnal ProtekInfo*, 9(1), 18–22. <https://doi.org/10.30656/protekinfo.v9i1.5064>.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2).
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 49–53. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062>.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(1), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>.
- Rosidah, L. (2017). *Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini*. FKIP UNTIRTA PUBLISHING.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>
- Tue, E., Asmah, A., & Haryono, S. E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Bermain Playdough pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v1i2.561>.
- Wahyudi, A. I. H. A., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216>.